

16 bits

UM JOGO PARA O NATAL? MAS QUAL?

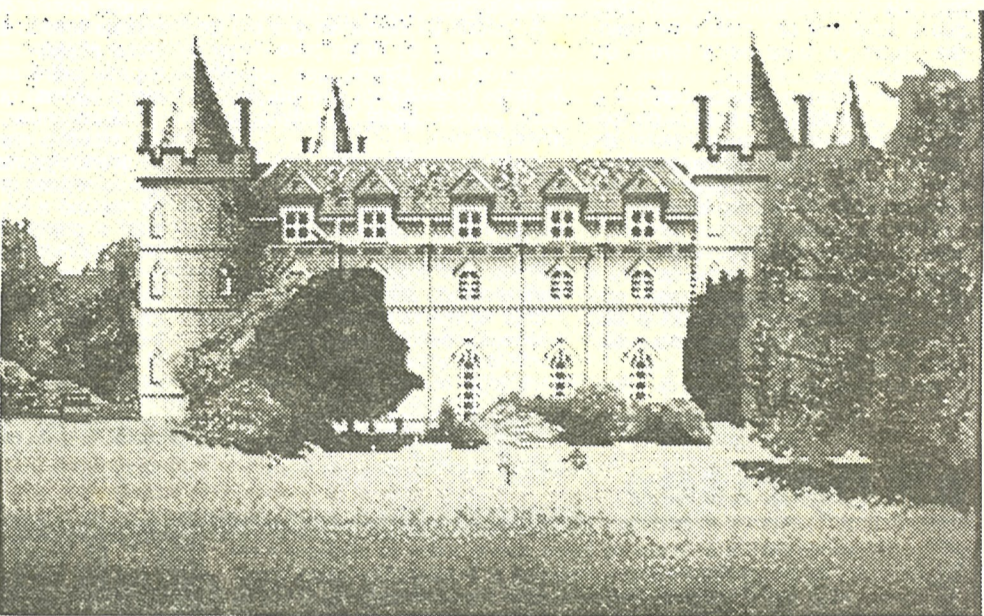
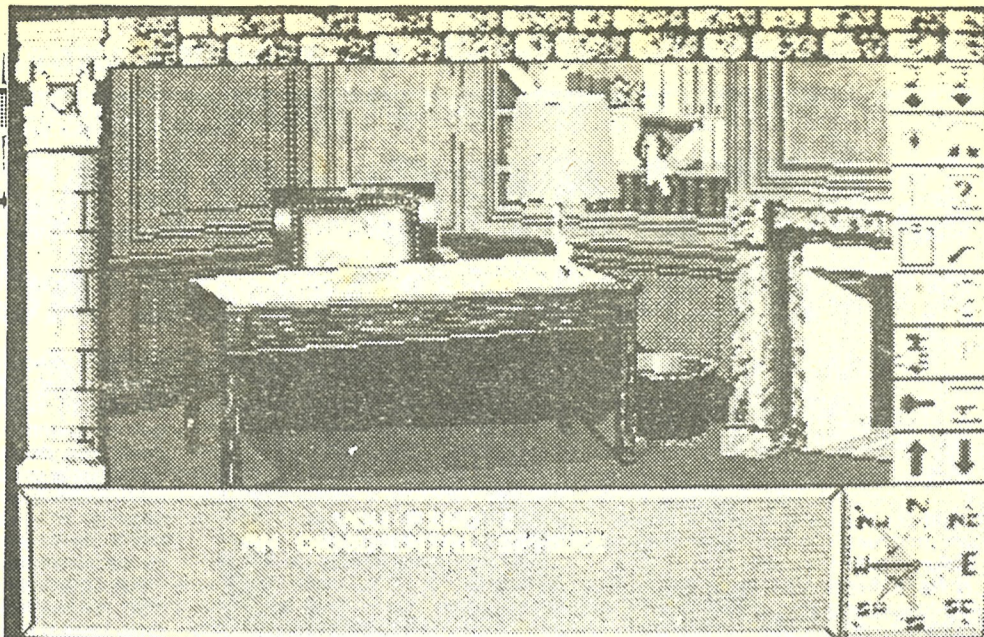
As linhas que se seguem não são destinadas a quem tem alguns conhecimentos sobre computadores, mas sim a quem pensa oferecer um presente relacionado com eles — nomeadamente um jogo. A questão é que a pouco e pouco os computadores de 16 bits — os PC, os Atari ST, os Commodore Amiga — estão a substituir os Spectrum e outros que tais, e muito está a mudar com isso. Se um jogo de 8 bits é algo que se compra por pouco dinheiro, os de 16 bits são presentes valiosos, nomeadamente quando originais — orçando entre as 20 e as 40 libras no mercado britânico, ninguém pode esperar que surjam entre nós a poucos centos de escudos, a menos que se trate de cópias ou de títulos antigos, em disquetes de qualidade duvidosa. Um original custa portanto entre nós umas notas de mil mas vale a pena; a apresentação é em regra excelente, com um bom estojo e um manual que pode ter muitas dezenas de páginas mas explica tudo.

Embora não sejamos adeptos do uso de cópias, não podemos ignorar que a grande maioria do comércio de jogos de computador vive delas. São substancialmente mais baratas, mas há que ter cuidado porque frequentemente o

barato sai caro — há que evitar as cópias sem manual: em regra são artesanais, muito provavelmente corrompidas por serem copiadas de outras cópias nem sempre correctas, e é frequente incluírem «vírus». Note-se, no entanto, que muitos dos jogos para os PC, mesmo quando originais, são vendidos sem manual mas têm instruções incluídas na própria disquete.

Em qualquer caso, o ofertante fará bem em saber primeiro qual é a marca e modelo do computador em que o jogo vai ser usado, e o ideal será que proceda à compra em companhia do presenteado, pois é preciso saber se se trata de um PC, ou um Amiga ou um Atari ST, e nos PC há uns que usam disquetes de 5,25 polegadas, enquanto outros usam as de 3,5 polegadas. Do mesmo modo, nos Atari ST, há que saber se se trata de um 520 ou de um 1040, pois o primeiro usa disquetes de 360 Kb enquanto o segundo as usa de 720 Kb.

Ainda quanto aos PC, há uma série de problemas que convém evitar: através dos tempos, os PC evoluíram muito, em particular quanto aos modos de imagem. Os melhores jogos actuais são editados no modo EGA e não são muitos os jovens que possuem



Chrono Quest: um jogo maravilhoso para o Atari ST

Teste

MONITOR ATARI PCM 124

DO HERCULES AO EGA

REFERIMOS-NOS já ao novíssimo Atari PC3 compatível XT e ao seu comportamento com o monitor Philips CM 9053 a cores, que funciona nos modos MDA, Hercules, CGA e EGA. Posteriormente ensaiamo-lo com o monitor proposto pela Atari, o PCM124, com suporte de rótula e «écran» anti-reflexo de 12 polegadas, monocromático âmbar, compatível com os modos de 720 x 350 pontos de imagem MDA (texto de 80x25 caracteres de alta resolução) e Hercules (gráficos), CGA de 320x200 (4 cores convertidas em tons) e 640x200 (2 cores idem) e EGA de 640x350, com 16 cores convertidas, escolhidas de uma paleta de 64.

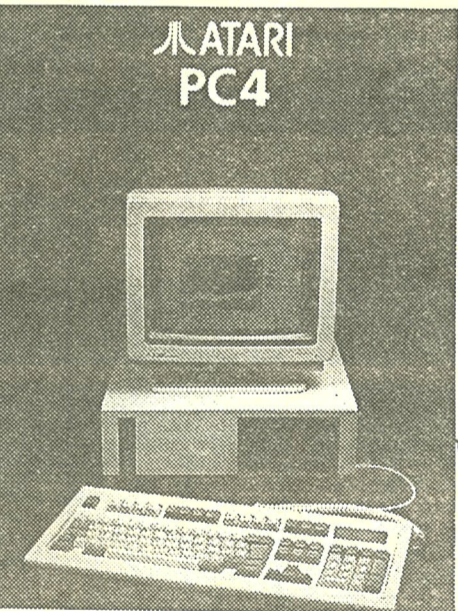
Em nossa opinião, e contra o que se poderia supor, a Atari tomou a melhor opção. Devemos dizer que isso não significa que o Philips CM9053 seja inadequado, pois a imagem com ele é tão nítida e agradável como com outros monitores a cores EGA que ensaiámos brevemente para comparação. Mas a verdade é que para o uso realmente profissional o Atari PCM124 é muito menos fatigante. O texto em monocromático é muito mais nítido, excelentemente contrastado, e a conversão das cores nos modos EGA e CGA faz-se de maneira a separar de facto os tons correspondentes, e os comandos de brilho e contraste permitem uma larga variação de intensidades, o que é mais raro do que se pode pensar. Isso não acontece somente com um ou outro programa, mas com todos os que usámos, e não foram poucos. E não só quando usado em conjunto com o Atari PC3, mas também com outros computadores, nomeadamente o Philips AT-286 (CGA), os Amstrad PC1640 ECD (EGA) e PPC1640 (CGA) e o Tran Jasmin HQ (CGA).

Poder-se-á perguntar qual a vantagem do uso do EGA em relação ao Hercules num monitor monocromático. A explicação é simples — o modo Hercules já teve a sua época e são relativamente poucos os programas de gráficos disponíveis para ele. Em contrapartida há inúmeros nos modos CGA e EGA. Além disso, o modo Hercules é realmente monocromático — ao contrário dos modos CGA e EGA não admite emulação de cores.

De resto, quem está habituado ao modo Hercules mas só dispõe de programas em EGA pode usar estes num modo especial, puramente monocromático — o EGAM — quando o monitor está montado no Atari PC3.

Particularidades do GEM 2.1

Uma particularidade curiosa ocorre com o GEM 2.1, usado naquele computador, e que se



O monitor PCM124 num Atari PC4, um compatível PC-AT286 que dentro de dias será comercializado em Portugal e que pode também trabalhar no modo VGA

distingue dos GEM das versões 1, usados por exemplo nos Amstrad PC1512 e 1640, pelo modo de instalação e alguns pequenos pormenores, nomeadamente no «Output», que é operado por ícones — com os monitores a cores não conseguimos fazer trabalhar os programas GEM DRAW e GEM GRAPH, e o GEM PAINT, que acompanha o Atari PC3, só mostrava as primeiras 200 linhas dos desenhos. Com o monitor monocromático PCM124 tudo funciona perfeitamente. Até o editor de caracteres GEM FONTEDIT, que é conhecido pelos seus caprichos e que nunca conseguimos fazer funcionar capazmente em qualquer computador, passou a trabalhar sem problemas.

Para terminar, uma notícia em primeira mão: o Atari PC4, um PC-AT286 de 12 Mhz, com disco de 30 ou 60 Mb, deve estar disponível no nosso País dentro de poucos dias e esperamos, por amabilidade da Cebit, realizar de imediato o respectivo teste. O Atari PC5, um AT386, de 16 Mhz, é também aguardado.

computadores desse tipo, pois são dispendiosos. Alguns jogos dispõem de versões para o modo CGA, que é o mais usado, mas não é muito melhor que o normal do Spectrum, pois só permite apresentar 4 cores de cada vez. Há computadores que permitem a apresentação de imagens a 16 cores — um exemplo é o Amstrad PC1512 policromático — mas há poucos programas escritos para esse modo. Em qualquer caso, é preciso tomar cuidado, porque esses programas, quando corridos nos computadores que só usam 4 cores, não mostram as imagens completas.

O melhor, obviamente, seria pedir para ver o jogo a funcionar num computador igual àquele em que vai ser usado, mas isso nem sempre é possível. A alternativa é a de solicitar ao vendedor a garantia de que o jogo funcionará convenientemente no computador indicado, caso contrário será trocado. O que implica o cumprimento de duas regras já antes afloradas e que resumem tudo:

- 1 — Não comprar jogos de 16 bits excepto em casas de absoluta confiança.
- 2 — Em qualquer caso, não adquirir jogos sem instruções.

«A CAPITAL»/GUIA TV — XIX

MELO-Scheider

Schneider

EURO PC

A EUROPA CONCORDA

(monitor incluído)

★ CURSO DE FORMAÇÃO (OFERTA) ★

MELO
INFORMÁTICA

LOJA MELO:
SCHNEIDER COMPUTER CENTER
Rua Gonçalves Crespo, 18-C — 1100 LISBOA
Telefones: 54 99 04 - 52 56 69 — Hor.: 2.ª a 6.ª das 9.30 às 19.30 — Sáb. das 9.30-13.00

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

BÁRBARO GENIAL REFRESCA JOGO DE ACÇÃO

Título: «**BARBARIAN**»

Máquina: **SPECTRUM**

APÓS um percurso de sucesso no Amiga, *Barbarian* chega ao Spectrum. Não a sequência esperada por muitos, *Barbarian II* da Palace, mas um jogo totalmente diferente, editado pela Psygnosis.

Na transposição *Barbarian* perdeu parte da cor e som. Só não perdeu (e talvez tenha mesmo ganho, dada a velocidade do Spectrum) a rapidez que o torna um dos mais interessantes jogos de uma nova forma de acção/aventura.

Em *Barbarian* o jogador controla o boneco a partir de uma série de ícones residentes na zona inferior do «écran». Cada figura ali representada corresponde a uma acção que o herói pode realizar. No quadro inicial há 10 opções que são, desde a esquerda para a direita: caminhar para a esquerda, subir, descer, caminhar para a direita, parar, saltar para a frente, correr na direcção para onde está virado, usar arma ou objecto na mão, saltar para trás, largar tudo e fugir.

Ao simples toque na tecla de «Spa-

ce» os ícones em baixo desaparecem substituídos por uma nova série, mais pequena, que representam, a partir da esquerda: apanhar objecto, preparar objecto para utilizar, largar objecto. No quadrado imediato aparece o objecto em uso servindo o espaço restante para o registo de outros objectos a recolher durante o jogo.

Ainda na zona inferior do «écran», do lado direito, há indicação do número de flechas que o herói transporta, do número de vidas e, em baixo, do tempo gasto a jogar a aventura.

A história de *Barbarian* gira em torno da viagem de Hegor para vingar a morte do pai, Thoron, que sucumbiu às mãos (goelas será o termo) do dragão Vulcuran, besta de estimação do mago Necron.

Jurando que revolverá toda a Terra até encontrar Necron, Hegor sai um dia pela manhã da sua aldeia natal e percorre todo o caminho até às altas montanhas que rodeiam o fértil vale. Ali, sabe-o, encontrará a passagem para o mundo subterrâneo de Necron.

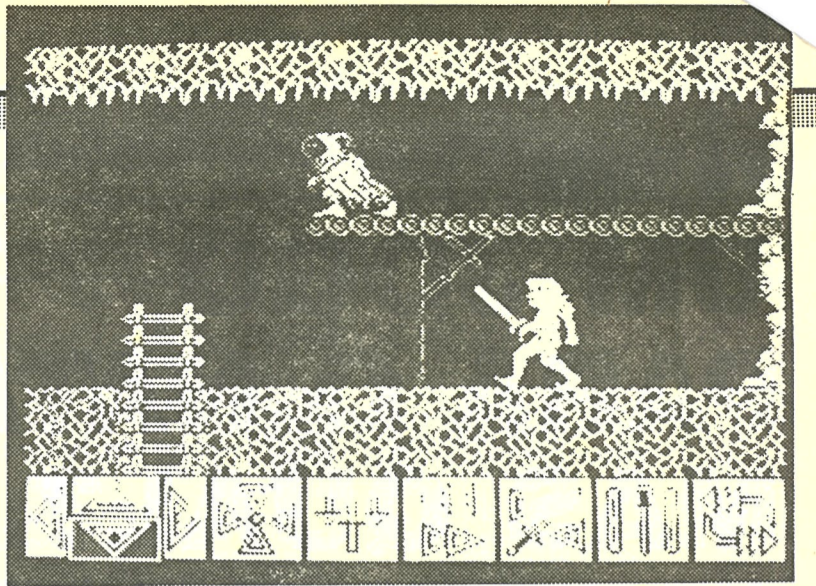
É já no interior desse mundo de plataformas e perigos que o jogador toma conta de Hegor. Numa operação que será algo complicada de início, até

que se comece a dominar os ícones. Como regra, deve levar-se o cursor (vermelho) sobre o ícone da acção que se pretende, e premir «fire». Depois, bem depressa, há que levar o cursor para sobre o ícone que se calcula venha a ser necessário logo de seguida. Assim, quando chegar o momento de o utilizar, basta premir a tecla de «fire» de novo.

Para quem se perdeu, aqui fica uma dica respeitante aos primeiros quadros. Leve o cursor até ao símbolo de «andar para a direita» e prima «fire». Depois leve o cursor para o quarto ícone a partir daquele (o que tem a espada entre as setas) e deixe-o aí até chegar ao quadro seguinte.

Vai encontrar (no segundo quadro) um monstro que saltita nas pernas, parecendo pronto para saltar. Avance até estar junto da planta do meio (aqui só mesmo a experiência dará resultados) e prima «fire». Com sorte deu cabo do monstro.

Pelo caminho Hegor vai encontrar flechas que pode recolher. Mas as flechas não servem de muito sem um instrumento próprio para as disparar. O jogador pode sempre tentar com a espada mas duvida-se de que tenha



sorte. Assim, há que procurar um arco. Tenha cuidado com o sítio onde se põe os pés...

Sem o arco pode-se mesmo dizer adeus ao encontro com Necron e o seu dragão Vulcuran. É que nos níveis mais baixos do subterrâneo há alguns aliados de Necron que só podem ser abatidos de longe. O primeiro que aparece é um monge tresloucado que atira bolas de fogo.

Uma vez ultrapassados todos os obstáculos (alguns insuspeitados até que nos caem em cima ou sob nós) é tempo de dizer «olá» a Necron, dar um valente pontapé na cauda do Vulcuran e pensar em acabar o jogo. Mas até lá, podem crer, vocês vão andar muito tempo à nora.

Simple jogo de plataformas e recolha de objectos (importante, mesmo, é encontrar o escudo), «Barbarian» é uma inovação no sistema de controlo. Um controlo algo difícil inicialmente mas que uma vez compreendido funciona às mil maravilhas. E depois «Barbarian» tem aquela qualidade que falta, por vezes, em jogos de acção: pode ser jogado de acordo com a velocidade própria de cada jogador. Mais importante é saber tabelar os movimentos, o momento exacto para saltar ou atacar.

Género: Acção/aventura
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: obrigatório.

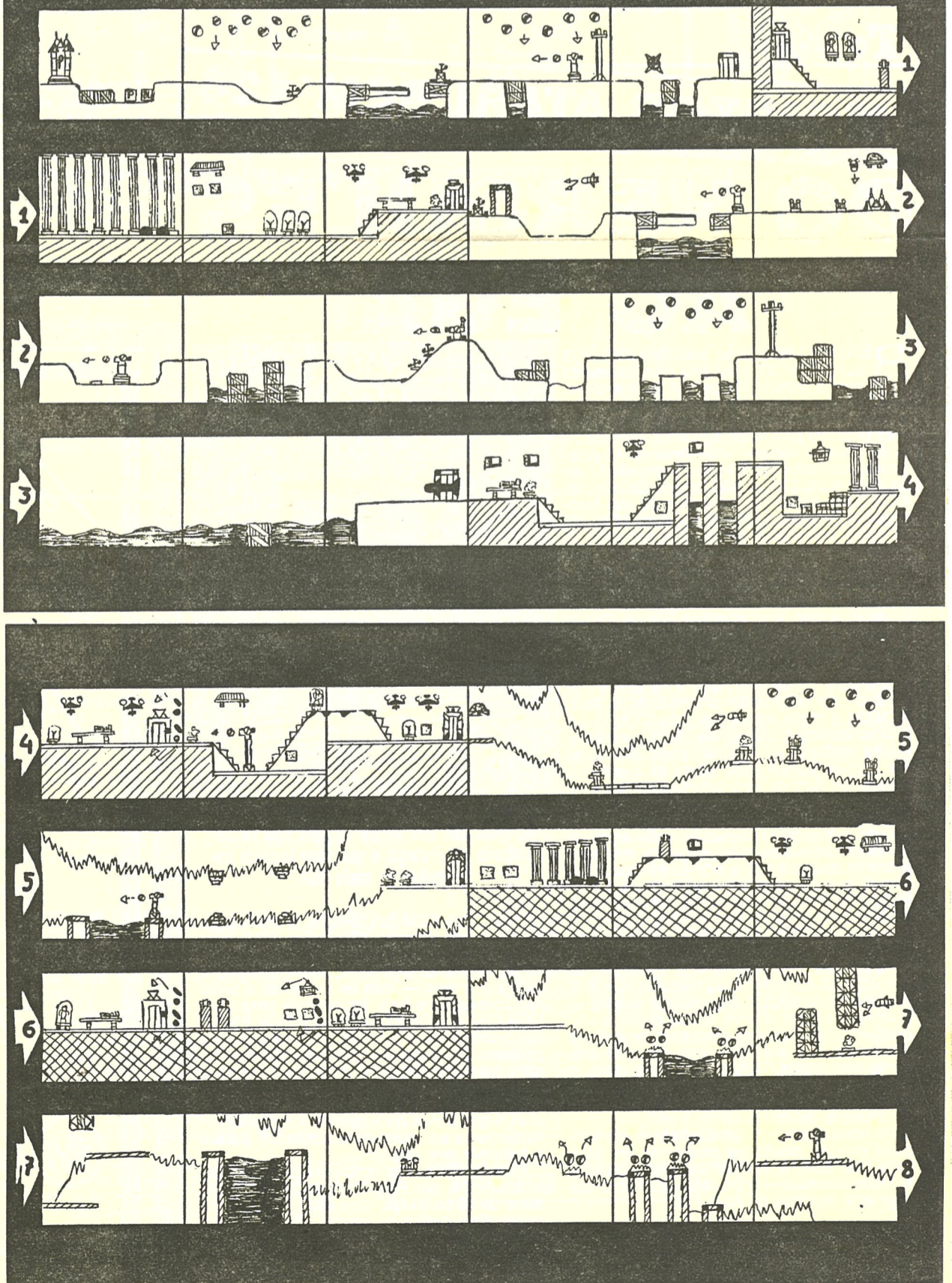
«Reprise»

O mapa completo e as dicas de como passar todos os obstáculos em *Mask III/Venom Strikes Back* chegaram à Trav. do Poço da Cidade, enviados por *Fernando José Bau*, Rua Bartolomeu Dias, 9-1.º Ft.º, Póvoa de Santo Adrião — 2675 Odivelas. Como este material ocupa imenso espaço mas vale mesmo a pena publicar, optou-se por o fazer em mais do que uma edição de «Pokes & Dicas».

Assim, esta semana, dicas para 48 dos quadros de *Mask III*, acompanhados do mapa da zona resolvida. E divirtam-se até para a semana, quando mais *Venom* aparecer.

- 1.º Quadro — Apanhem o «P» e o «BL».
- 2.º Quadro — Desviem-se das bolas, porque elas se nos acertam tiram-nos energia.
- 3.º Quadro — Passem a ponte com cuidado, pois esta estica e encolhe.
- 4.º Quadro — Tentem desviar-se das bolas que caem de cima e daquelas que são atiradas pelo atira-bolas, se quiserem atirem «BL» sobre o mesmo.
- 5.º Quadro — Atirem 5 «BL» na bola com bicos e saltem para o outro lado. Entrem na porta.
- 6.º Quadro — Nada para fazer.
- 7.º Quadro — Desviem-se dos cogumelos (?), saltando à medida que vão avançando.
- 8.º Quadro — Apanhem o «JR».
- 9.º Quadro — Não acontece nada.
- 10.º Quadro — Desviem-se dos mísseis ou atirem sobre eles.
- 11.º Quadro — Atirem «BL» sobre o atira-bolas até o destruírem e só depois passem a ponte com cuidado.
- 12.º Quadro — Cuidado com as minas. Desviem-se dos mísseis atirados pela nave que sobrevoa o «écran».
- 13.º Quadro — Desviem-se das bolas atiradas pelo atira-bolas. disparem sobre o mesmo até o destruírem.
- 14.º Quadro — Saltem do solo para os 3 caixotes, depois para os 4 caixotes e depois outra vez para o solo sem caírem à água, senão acaba o jogo.
- 15.º Quadro — Desviem-se e atirem sobre o canhão.
- 16.º Quadro — Saltem para cima dos dois caixotes e depois, daí, saltem para o outro lado.
- 17.º Quadro — Saltem sem cair à água, tentando desviarem-se o mais possível das bolas que caem de cima.
- 18.º Quadro — Saltem para cima dos 2 caixotes e depois utilizando o «JR» — (cima + frente) depois de o «JR» estar a piscar no sítio onde indica os objectos que carregamos —, passemos o 19.º e o 20.º quadros pelo ar evitando assim o contacto com a água o que seria fatal.
- 21.º Quadro — Pousamos no solo e começamos a disparar sobre um míssil que vem em nossa direcção. Se isto não chegar utilizem o «JR», para o despistar entrem na porta.
- 22.º Quadro — Não acontece nada.
- 23.º Quadro — Saltem sem cair à água.
- 24.º Quadro — Apanhem o «JR».
- 25.º Quadro — Desviem-se e atirem sobre as bolas saltitantes.
- 26.º Quadro — Destruam o atira-bolas e desviem-se das bolas que ele atira.
- 27.º Quadro — Entrem na porta.
- 28.º Quadro — Não acontece nada.
- 29.º Quadro — Desviem-se e atirem sobre os mísseis.
- 30.º Quadro — Destruam as minas e desviem-se das bolas que caem.
- 31.º Quadro — Destruam o atira-bolas e depois passem a água utilizando o «JR».
- 32.º Quadro — Não acontece nada.
- 33.º Quadro — Não acontece nada.
- 34.º Quadro — Desviem-se dos cogumelos, saltando, à medida que vão avançando.
- 35.º Quadro — Não acontece nada.
- 36.º Quadro — Não acontece nada.
- 37.º Quadro — Desviem-se e atirem sobre as bolas saltitantes.
- 38.º Quadro — Desviem-se e atirem sobre as bolas saltitantes.
- 39.º Quadro — Entrem na porta.
- 40.º Quadro — Não acontece nada.
- 41.º Quadro — Desviem-se das bolas que vêm do chão e passem a água com o «JR».
- 42.º Quadro — Desviem-se e disparem sobre os mísseis.
- 43.º Quadro — Não acontece nada.
- 44.º Quadro — Passem a água utilizando o «JR».
- 45.º Quadro — Destruam a mina.
- 46.º Quadro — Desviem-se das bolas. Ponham o «JR» e subam.
- 47.º Quadro — Com o «JR» passem a água e aterram no solo.
- 48.º Quadro — Desviem-se e destruem o atira-bolas.

MASK III



RECRUTA DE «JOYSTICK» VENCE ESCOLA DE COMBATE

Título: «19-PART ONE»
Máquina: SPECTRUM

QUEM ainda não acabou *Combat School* escusa de ler este pedaço de prosa. É que, já de seguida, vamos espreitar o miolo de 19, o jogo baseado numa canção sucesso de Paul Hardcastle.

Em 19 - *Parte One* o jogador começa por aprender as agruras da vida militar (agruras? - JA). Tudo como parte de um plano que, em 1965, levou muitos jovens americanos até ao Vietname numa guerra de que ainda hoje não se sabe bem o resultado. Mas isso é outra história que não tem nada a ver com a que vimos aqui contar.

Antes de partirmos para a inspecção, refira-se que o título do jogo se prende com a idade média dos soldados que estiveram no Vietname. E que a existência deste 19 - *Parte One* faz supor que, a breve trecho, vamos ter por aí a segunda parte, com a acção centrada nas selvas de Nam. Mais uma vez...

No campo de treino de 19 o recruta começa por ter de fazer a corrida de obstáculos, com tempo limite e muita agilidade do joystick como regras. E se sentir que a solidão não é para ele, pode dividir esse treino com três outros recrutas, o que sempre anima as coisas... se o joystick aguentar tanto esforço.

É mesmo difícil trepar todos os obstáculos. Há que saber dominar o joystick. E depois há também que avançar pendurado nas barras, imitando os macacos. Aqui é preciso fazer um esquerda/direita bem rápido com o joystick ou vão ficar pendurados sem balanço enquanto o tempo corre.

Quando todos acabarem a pista de obstáculos é tempo de passar ao campo de tiro para treinar a pontaria e os reflexos. E aqui é bom salientar que 19, contrariamente a *Combat School*, permite que o recruta avance de secção para secção mesmo que a sua prestação na prova anterior seja desastrosa. Assim, sempre os desajeitados (como eu - JA) vão poder seguir em frente e experimentar todo o jogo.

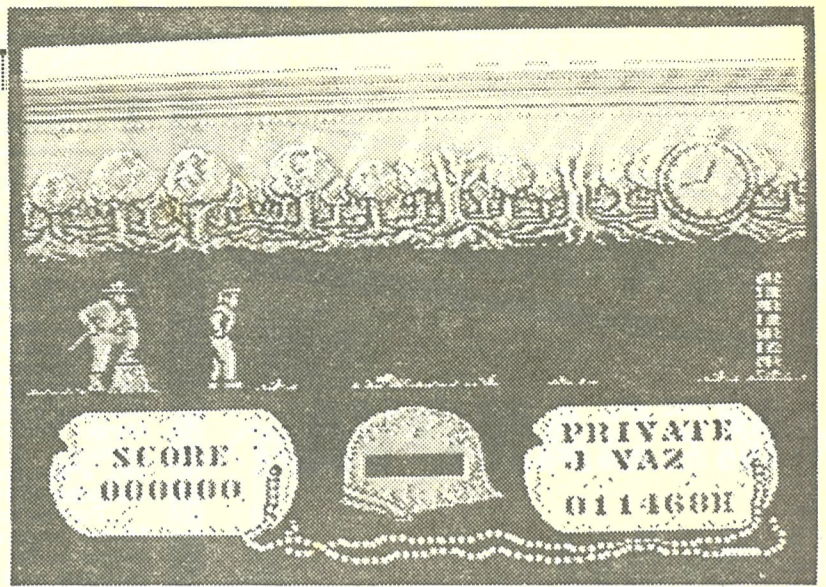
Mas pronto, eis que toda a gente está deitada sobre o ventre, com a mira

pespegada ante o olho (direito ou esquerdo) e com o dedo colado no gatilho. É tempo de olhar o campo em frente e acertar nos alvos que aparecem aqui e ali (olha um a espreitar no meio das árvores, pum-pum, matei-o, olha, afinal era um civil lá se vão os meus pontos).

Se ficaram entusiasmados com a longa frase atrás, pois fiquem sabendo que há civis (mulheres, bebés e assim) no meio do campo de tiro (quem os manda ir para lá?, pergunta o sargento instrutor) e que é muito pouco conveniente prespegar-lhes um tiro na cachimónia. É que a pontuação muito dificilmente adquirida, vai-se de novo.

Como é costume, há um tempo limite para as provas e no campo de tiro não há excepções. Pelo que há que aproveitar as balas ao máximo, não sendo azelha. Rapidez de movimentos e boa vista, eis o que é necessário.

Já acabaram a carreira de tiro? Então é tempo de dar uma de *Out Run* com um jipe. Fácil? Então esperem pelos obstáculos que aparecem pelo caminho. Recolham tudo o que vos for possível desde que esse tudo sejam latas de gasolina, botas e munições. E



alguns bónus interessantes. Mas cuidado com minas, troncos de árvore e quejandos. É que vão perder tempo e o jogo. Quem conseguir passar o primeiro nível vai poder experimentar outra pista ainda mais difícil. (E não perguntem quantas há porque só cheguei à segunda e «morri» - JA).

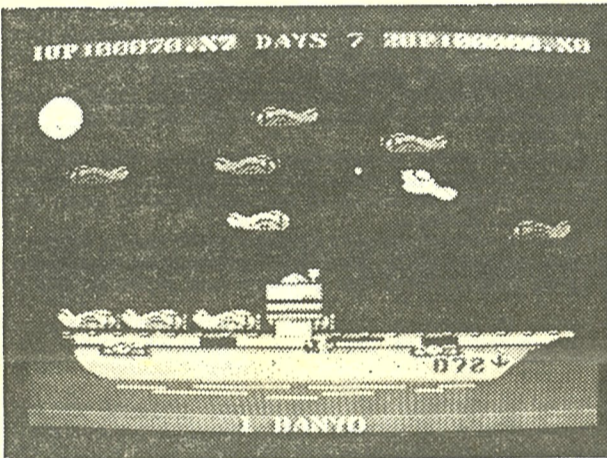
A fase final do jogo obriga a um combate desarmado com o sargento instrutor. Bela altura de o fazer pagar por tudo aquilo que vos fez passar. Belo pensamento, será melhor escrever. O raio do brutamontes é duro de abater. A melhor técnica parece ser uma de «bater e fugir». Só que mais facilmente se ensina do que se pratica.

Apesar de tanta violência 19 tem mo-

mentos calmos... enquanto se carrega cada bloco do jogo. Claro, o sistema de *multiloop* é obrigatório num jogo assim. Mas vale a pena a espera e a experiência. Mais, supõe-se, do que a de *Combat School*, que se tornava irritante pela impossibilidade de passar adiante.

Os gráficos são bons, o movimento também. Em 128 K há o bónus da música e de alguma voz digitalizada. E é mesmo possível (em qualquer das versões, claro) fazer «save» da pontuação para carregar, depois, na segunda parte.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: obrigatório



SETE DIAS NO AR PARA ACABAR COM CIENTISTA LOUCO

Título: «DR. DESTRUCTO»
Máquina: SPECTRUM

THE INVENCIBLE ISLAND OF DR. DESTRUCTO ou, como o tratam os amigos, *Dr. Destructo*, é um simpático jogo de «tiro neles» em que o herói controla uma avião que, vá lá saber-se por que carga de água, se assemelha muito aos «zero» que os pilotos japoneses esmagavam durante a guerra, quando lhes deu aquela mania de se tornarem «kamikazes». Era de partir a cabeça...

Mas agora, em *Dr. Destructo*, as semelhanças ficam-se só pelas linhas do avião. O nosso não deve, como é óbvio, abater-se sobre os barcos que passam lá em baixo, no mar. Mas se enviarmos alguns dos aviões inimigos para tal fim, é provável que o registo de pontuação fique cada vez mais gordo. Se bem me entendem...

Mas, afinal, que é que há para fazer em *Dr. Destructo*? - perguntam vocês.

Ora, é fácil. O objectivo do jogo é dar cabo dos planos do *Dr. Destructo* que, com um nome assim, só pode ser um cientista. Uma maquiavélico adorador da ciência, é bom que se diga. Por isso mesmo, ele quer dominar a Terra, nem que para isso tenha de acabar com esta. É estranha a forma como alguns pensam...

Para evitar que tal suceda, o nosso herói tem de voar no seu pequeno avião, dando tiros a torto e a direito sobre a aviação inimiga. Com sorte, alguns dos aparelhos abatidos vão cair sobre os barcos que passam. Ou uma ilha sobre a qual voamos. Ou um prédio...

Esta é a função principal do jogo. Disparar até que as metralhadoras ferveram. E sempre que um avião cai sobre qualquer dos barcos, ilhas ou prédios, é um pedaço deste que se vai, contribuindo para a vitória.

Simples, com alguns graves problemas de atributos, *Dr. Destructo* vence pela rapidez e facilidade com que «cola» qualquer um ao «écran». E não é que até há muito que fazer neste jogo?

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar

PROGRAMADORES ESPANHÓIS FAZEM GUERRA DAS ESTRELAS

Título: «LA GUERRA DE LAS VAJILLAS»
Máquina: SPECTRUM

OS aventureiros estão mesmo de parabéns. Depois de *Jack the Ripper*, eis que uma outra aventura aparece nos «videojogos». Será que vamos ter uma avalanche deste tipo de jogos?

Por ora, enquanto se espera para ver o que sucede, é tempo de espreitar *La Guerra de Las Vajillas*, mais um jogo vindo da vizinha Espanha, e programado com o auxílio do Graphic Adventure Creator.

Não se sabe se os direitos de autor foram salvaguardados, mas é provável que tenha havido qualquer espécie de negociação para que esta aventura apareça no mercado. É que o cenário é o da *Guerra das Estrelas*, o célebre filme (a trilogia, de facto) de George Lucas. E neste parágrafo há já uma dica que os mais «iluminados» não vão perder quando chegar a ocasião.

Nesta «colagem» da história inicial, o jogador faz o papel de Luke Skywalker, o jovem herói de *A Guerra das Estrelas*. Herdeiro da «fuerza de Johnson», Luke está em apuros, quando tudo começa, na quinta de hidropónicas do tio, já que tudo vai suceder muito como no filme.

Assim é que Darth Vader é recordado, não como na versão original mas no papel de Karapalo, irmão do dito, um cavaleiro da ordem «fuerza de Johnson» que acabou expulso por usar o seu poder, «a força» para fins menos dignos. Verdade se diga, não só Darth Vader se fez por invios caminhos, também os restantes cavaleiros apostaram em seguir Karapalo, auxiliando-o a conquistar a galáxia.

O cavaleiro isolado é o mui louvável Obi Juan Quenove, que vive como eremita no deserto. Luke vai ter que encontrá-lo e partir para a cidade, onde deve arranjar uma nave, por acaso a de Juan Solo, que estava no bar local, um estaminé de muito baixa reputação como são todos os que se situam na beira de espaçoportos.

O jogo joga-se em duas partes, havendo que descobrir o código de passagem para iniciar a segunda metade, em que temos oportunidade de destruir a Estrela da Morte. Fazê-lo, é corresponder ao pedido de socorro da princesa Paca Holgazana, que também não falta nesta aventura.

Para quem já andou às voltas com as duas partes da *Guerra das Estrelas* (de que esta semana se fala aqui perto) em estilo de «tiro neles», talvez esta aventura venha mesmo a calhar, refreando o nervosismo desse dedo preso no gatilho. Agora, há que usar todos (ou alguns) para teclar as frases que correspondem a soluções dos problemas postos na aventura.

No entanto, apesar do interesse da *Guerra de Las Vajillas*, é bom salientar que este novo esforço editado pela Dinamic não parece tão bem conseguido como o anterior - *D. Quixote*. Falta consistência neste jogo, as indicações de direcção também rareiam. Mesmo os gráficos (que continuam a ser bons) são mais fracos, especialmente se tivermos em conta que uma área como a ficção científica permite muitas liberdades.

Já estou a ouvir alguns dizerem, aí para trás, que o GAC tem limitações de memória que não permitem fazer muito mais. Certo, mas com a aventura dividida em duas partes, o volume de texto de cada secção não ocupa assim tanto. Pelo que sobra espaço não só para melhores gráficos mas também para cuidar um pouco mais do aspecto do texto apresentado. Há alturas em que fica tudo muito confuso.

De qualquer modo, com a escassez de aventuras com que se vive neste canto da Europa (para quando as nacionais?), *La Guerra de las Vajillas* é mais uma promessa de algumas noites divertidas. Razão para, tal como se escreveu a abrir, os aventureiros estarem de parabéns.

Género: Aventura
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar... se sabe espanhol e gosta muito de aventuras.



TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — RETURN OF JEDI
- 2.º — HOT SHOT
- 3.º — CRAZY CARS
- 4.º — 007 LIVES AND LET DIE
- 5.º — SUMMER GAMES
- 6.º — EMILIO BUTRAGUEÑO
- 7.º — LAST NINJA II
- 8.º — DALEY THOMPSON'S
- 9.º — GUERRILHA WAR
- 10.º — KNIGHT RIDER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Truidus, Quantum — (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI — (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

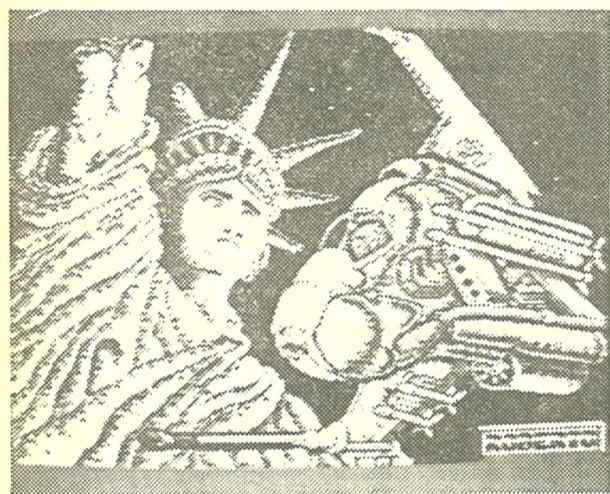
Por JOAQUIM ANDRADE

AVISOS

«MEGANOVA»

É MAU

«PHANTIS»



A foto acima é fantástica. E faz logo pensar num jogo com muito interesse, que vale a pena correr a comprar. Pois aqui fica o aviso: ESQUEÇAM. «O écran» de abertura do jogo *Meganova*, esta obra-prima que, por certo, foi realizada com um digitalizador de imagens (pois, agora é assim. Pensavam que era tudo feito à mão?) esconde um logro de que vocês bem podem ficar arredados, se querem poupar uns dinheiros, muito mais bem gastos noutras coisas. É que o «cacau» custa muito a ganhar...

Meganova é, sem tirar nem pôr, uma cópia muito má do jogo *Phantis* (o tal que como se refere abaixo também vai sair com o nome de *Game Over II*). Os autores de *Meganova* agarraram simplesmente no jogo *Phantis* e copiaram (muito mal) o que lá estava dentro, fazendo esta autêntica trapalhada que não vale, sequer, um tostão.

Se acham que um jogo vale só pelo «écran» de abertura, então são bem-vindos a comprar esta «coisa». Mas olhem que é tempo perdido.

«GAME OVER II» FAZ REPETIÇÃO

UMA grande tarefa aguarda-vos... porque a aventura continua. Chegou o momento de, mais uma vez, lutar pela justiça. Há que salvar Arkos, o herói da rebelião contra Gremia, que foi feito prisioneiro. E o herói (você) no «cockpit» da nave tem que derrotar-se com hordas de inimigos, todos «kamikazes», que o tentam fazer em puré.

Como se não bastasse toda esta confusão, há bolas de magma que sobem aos céus, asteróides cruzando o negro do silencioso espaço (silencioso uma ova, você não pára de berrar e o joystick precisa de óleo — JA).

Uma vez no interior do planeta *Phantis*, há que continuar pelas cavernas, sempre em frente, para... Espera aí. *Phantis*? Onde é que eu já ouvi isto?

Pois é verdade. Quem já jogou *Phantis* não vai achar piada a este novo jogo que os ingleses vão apreciar meses após todos os portugueses já o terem colocado na prateleira. É que, sob o nome de *Phantis* (já passado em revista em «A Capital») muita gente andou a jogar a sequência de *Game Over*. É verdade, *Phantis* é igual a *Game Over II*.

Para os que deixaram escapar o primeiro jogo (a primeira versão, isto é, sob o nome de *Phantis*), eis o resto da história do jogo.

Após abandonar a nave que o levou até ao interior do planeta, o nosso herói tem de capturar um Adrec, um animalinho local que faz o serviço regular de táxis por um preço bem em conta: à borla. É montar e conduzir.

Um simples punhal não é arma suficiente para ir muito longe, por isso há que procurar coisa mais substancial. Especialmente porque, lá mais para diante, há que «dialogar» com a tropas de Gremia. E nada vai poder impedir o avanço até que a missão se cumpra.

Pântanos, montanhas, florestas, inimigos são coisas que não faltam no caminho. Mas não há tempo para admirar a paisagem. Há que roubar um helicóptero que permita fazer última parte do percurso, até à prisão. E, uma vez ali, há que «despachar» os guardas. Quem disse: «Vai ser canja libertar Arkos?»

E pronto, estamos apresentados quanto a *Game Over II*. Que, já perceberam, é *Phantis* que jogámos a bem jogar há meses atrás. Por isso, aqui fica a indicação, o aviso, o alerta: Não comprem *Game Over II*. É *Phantis* com outro nome.

Se não têm o primeiro, então corram antes que se esgotem. É que este é um jogo obrigatório na prateleira.

Pokes & Dicas

O boxe domina esta secção esta semana. Por isso mesmo, antes que vocês comecem a esmurrar tudo à vossa volta, devido às habituais introduções do «Pokes e Dicas», vamos ao que é bom.

Barry McGuigan ao murro

É do Jorge Manuel Alcobia Aguiar Martins a informação (e o quadro) que vocês vão encontrar abaixo sobre *Barry McGuigan World Championship Boxing*. E também um aviso e dicas sobre *World Cup Soccer*. E com toda esta informação (e mais uma pernha para o «Linha a Linha») acaba-se a colaboração do Jorge Manuel, por ora. Como devem estar lembrados, temos vindo a publicar coisas do Jorge nas últimas semanas. Tal como ele escreveu, a sua colaboração foi das mais pesadas (e interessantes) chegadas ao Poço da Cidade.

Para os mais esquecidos, aqui fica a indicação de que o Jorge Manuel procura um carregador de vidas infinitas que lhe permita chegar ao fim de *Inside Outing*. A solução tem-na ele, a que foi publicada aqui neste cantinho, mas mesmo assim não consegue chegar ao «the end», pelo que procura o dito carregador. Um que funcione, claro.

Quem souber destas coisas pode escrever ao Jorge para a Rua Barão de Sabrosa, 82, r/c, 1900 Lisboa.

WORLD CUP SOCCER — Decidi fazer uma referência ao programa pois pareceu-me que é preciso alertar os leitores para o seu potencial perigo dado que o seu nome é muito semelhante aos títulos dos jogos de estratégia de futebol. Além disso este programa é de 1985 e está incluído entre os jogos mais recentes nas listas de algumas casas comerciais (!). Como se isso não bastasse este programa pouco tem de jogo pois essencialmente é um programa com informações variadas sobre os campeonatos do mundo de futebol e ocasionalmente pode causar algumas decepções aos «doentes» da recente febre dos jogos de estratégia de futebol. E agora vou passar à descrição do programa:

Quando o programa entra pergunta-nos se queremos uma cópia para o «Microdrive». Depois de respondermos aparecem-nos as 4 opções que podemos seleccionar com «SPACE» e escolher com «ENTER» (para voltar ao «menu» inicial carrega-se em «CAPS SHIFT» e «A»).

1.ª opção: «COMPETITIONS» — Dá-nos informações sobre os campeonatos do mundo. Enquanto um boneco vai dando toques vão passando os anos em que se disputaram os campeonatos: 1930/34/38 (interrupção por causa da Segunda Guerra Mundial)/1950/54/58/62/66/70/74/78 e 82 (não tem informações sobre o mundial de 1986 pois o programa é de 1985). Depois de escolhermos o ano aparece-nos o nome do país organizador e as opções:

- Informações sobre as equipas competidoras
- Os grupos (inclui resultados e classificações)
- Os jogos dos quartos de final (quando houverem; inclui resultados)
- Os jogos das meias finais (inclui resultados)
- O jogo do 3.º lugar inclui equipas e constituições
- O jogo da final — resultado, marcadores, cidade onde se disputou a final e n.º de público que assistiu à final.

2.ª opção: «TEAMS» — vão desfilando os nomes de 53 países a saber: Alemanha, Argélia, Argentina, Austrália, Áustria, Bélgica, Bolívia, Brasil, Bulgária, Camarões, Checoslováquia, Chile, Colômbia, Cuba, Egipto, Salvador, Escócia, Espanha, EUA, França, Haiti, Holanda, Honduras, Hungria, Índias Ocidentais, Inglaterra, Irão, Irlanda do Norte, Israel, Itália, Jugoslávia, Coreia, Coreia do Norte, Koweit, Marrocos, México, Noruega, Nova Zelândia, País de Gales, Paraguai, Peru, Polónia, PORTUGAL, RDA, RFA, Roménia, Suécia, Suíça, Tunísia, Turquia, URSS, Uruguai e Zaire. Depois de escolhermos o país que nos interessa são-nos indicados os anos de campeonatos por ele disputados e aí, quando escolhermos o ano, é-nos contada a respectiva carreira da equipa nesse campeonato.

3.ª opção: «QUIZ» — no início perguntam-nos se competem 1 ou 2 jogadores e o(s) respectivo(s) nome(s). Pergunta-nos depois o nível em que queremos competir: fácil (3 minutos), médio (2 minutos) ou difícil (1 minuto). A competição é composta por 8 perguntas feitas a cada jogador. Por cada pergunta tem-se como opção 5 respostas a que correspondem as teclas de «1» a «5», mas claro, só uma das respostas está correcta. No entanto aqui há um truque: se desde o começo da competição se estiver sempre a premir as teclas «1», «2», «3», «4» e «5» simultaneamente acerta-se em todas as perguntas sem gastar tempo nenhum (a pontuação das respostas certas é atribuída conforme o tempo gasto). Depois de

terminarmos a prova somos classificados numa tabela consoante a pontuação obtida. Falta referir que quando acertamos numa pergunta o público do «écran» aplaude.

4.ª opção: «PRINTER» — permite-nos passar dados para a impressora acerca de um determinado campeonato que seleccionamos através do ano correspondente.

— **BARRY MCGUIGAN** — **WORLD CHAMPIONSHIP BOXING** — «O clima estava pesado quando os 2 «boxeurs» subiram ao ringue. Mas quando a campanha tocou para dar início ao 6.º «round» o ar já se tinha desanuviado e a multidão puxava ardentemente pelos seus ídolos. Sonny Robinson, o aparentemente imbatível campeão mundial, começava a ser ultrapassado por um desconhecido mas poderoso irlandês chamado Barry McGuigan! O irlandês definiu bem cedo as suas intenções: no 3.º assalto Sonny desferiu um «hook» que teria levado ao chão muitos «boxeurs». Ele esperou um segundo aguardando que o irlandês caísse. Mas, em vez disso, Barry ripostou com um poderoso «body shot» que atirou Sonny contra as cordas. O campeão estava estupefacto. Os seus «cross» não conseguiam diminuir os ataques de Barry e os seus «jab» não conseguiam diminuir os ataques do irlandês. No fim do 7.º «round» estava visto que Sonny teria de se aplicar a fundo para vencer por «KO» ou então acabaria por perder. Mas entretanto o campeão foi-se cansando e quando faltavam 32 segundos para acabar o 9.º assalto o irlandês desferiu um explosivo «uppercut» que atirou Sonny ao chão vencendo por «knock-out».» — «Activision Gazette», de 5 de Agosto de 1985.

Este jogo é o único dentro dos simuladores de pugilismo e é muito provavelmente o melhor até ao momento. É um jogo em que se combina toda uma estratégia que vai desde o treino até à escolha da raça, ao estilo, à escolha dos cabelos (ou à carecada), à imagem e à escolha da cor dos calções do «boxeur», mas contando sempre a agilidade do jogador. O objectivo é derrotar «boxeurs» e subir posições até se poder lutar com o campeão mundial Barry McGuigan e tentar vencê-lo. Cada «boxeur» é diferente dos restantes devido a uma inteligência artificial personalizada. O jogo tem uma bastante razoável ou até mesmo óptima (considerando a época — 1985) animação que inclui um arsenal de golpes, movimentos defensivos e a própria animação dos «boxeurs». A atmosfera é também realista contribuindo também para isso os efeitos sonoros incluídos no jogo, nomeadamente a música especialmente concebida para este jogo, o toque da campainha (gongo) e o som dum golpe que atinge o «boxeur». A seguir uns apontamentos dos «boxeurs» mais perigosos do circuito:

— Sonny Robinson: o n.º 1 e «challenger» do circuito (o candidato a uma desforra com Barry) é um «boxeur» extravagante com um «jab» terrível. Ele trabalha arduamente para uma desforra com o campeão por isso será difícil de levar de vencida.

— Thunder Thompson: um estreante do circuito. Qualificou-se para o circuito muito rapidamente por causa do seu alto valor. Um osso duro de roer.

— Lucky Lou Lyndon: outro estreante do circuito. Este, por sua vez, tem uma tal força que muitos dos seus anteriores oponentes estão ainda a lamber as feridas. É considerado como tendo um estilo e execução perfeitos.

— Flash Fenwick: um «boxeur» extremamente rápido. Aproveita a rapidez dos seus golpes para tentar confundir os adversários (o que prova mais uma vez que a mão é mais rápida do que a vista).

— Bashin' Bill Snow: um poderoso «boxeur» com muitos anos de experiência nos ringues. Enfraquece os seus adversários infligindo-lhes golpes sobretudo a nível do abdómen (utilizando «body shots»).

— Boomboom Barnett: mais outro «boxeur» poderoso com um mau «cross». Este é um «boxeur» muito imaginativo e que algumas vezes excede em astúcia outros «boxeurs» mais técnicos do que ele!

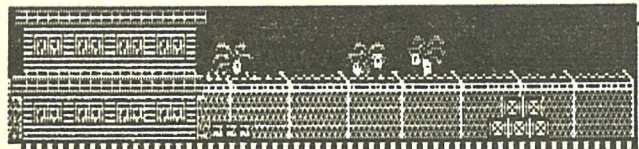
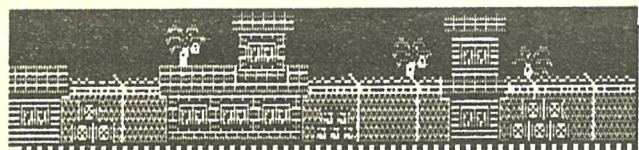
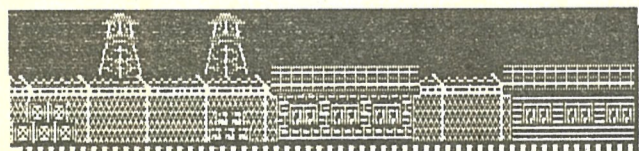
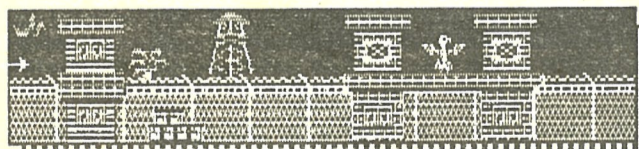
Já agora aproveito para salientar que esta «Reprise» é inspirada nas instruções do jogo e na minha experiência nele. Já acabei este jogo por várias vezes pois tenho uma tática de treino que é de tal maneira boa que consigo vencer Barry muitas vezes seguidas e por KO no 1.º assalto! No entanto só mandarei a solução deste jogo daqui a uns 2 ou 3 meses, de maneira a que os leitores até lá se possam divertir e descarregar as energias contidas neste jogo.

E agora vamos ver quais os estilos que mais podem convir ao nosso *boxeur*:

O canto dos outros

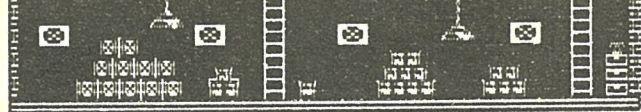
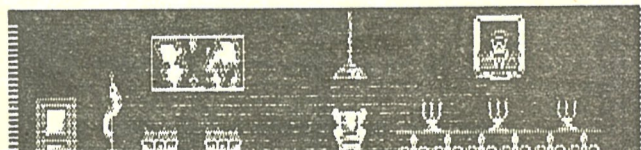
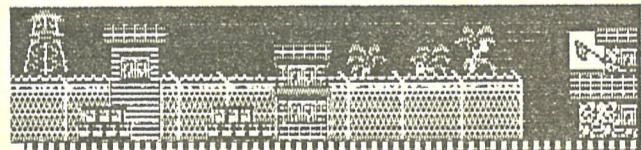
AINDA o tempo para *Army Moves*. Com *Benjamim Gonçalves Ferreira* ao comando do *Gem Paint* com que fez o mapa. E isto enquanto se preparam algumas novidades (pouco, é verdade, mas alguma coisa) por detrás do pano de cena. Mas por ora fiquem com o mapa. Fase 6 e parte da 7.

FASE 6

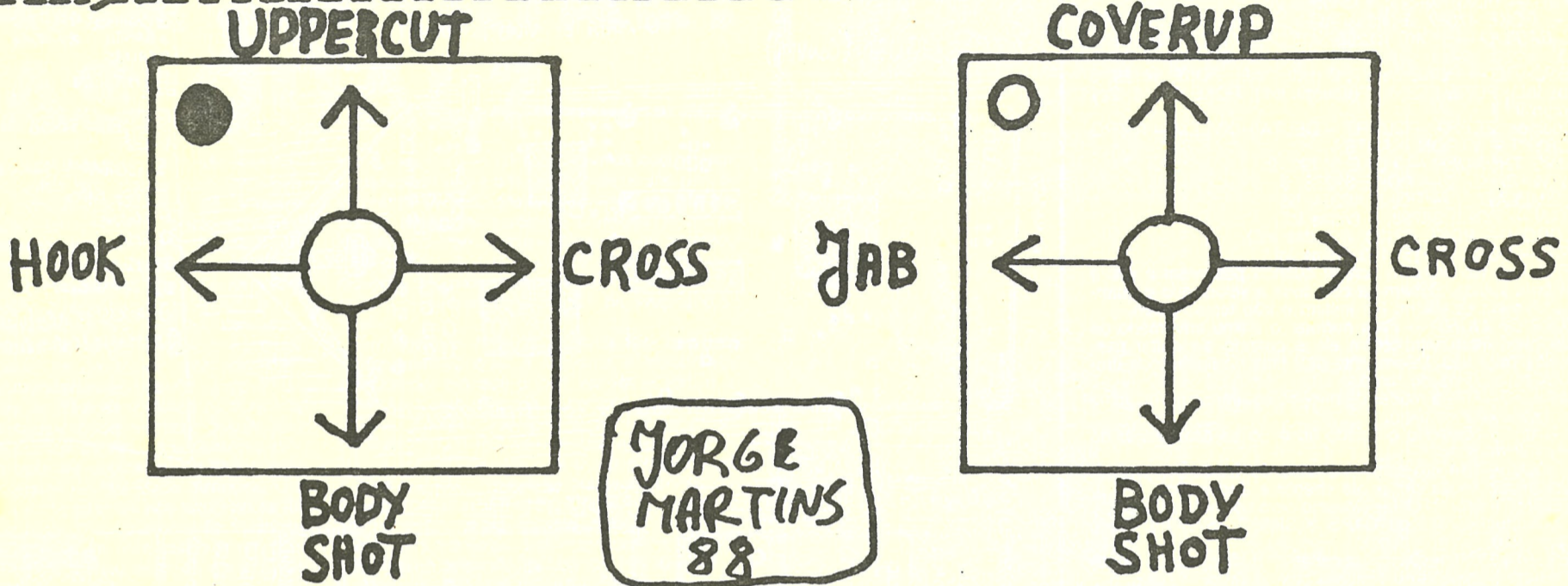


β.

FASE 7



A POSIÇÃO DE AUTO-DEFENSE OBTÉM-SE LARGANDO AS TECLAS



GOLPES EFICIENTES NA POSIÇÃO DE INSIDE (OS 2 BOXEURS JUNTOS)

GOLPES EFICIENTES NA POSIÇÃO DE OUTSIDE (OS 2 BOXEURS LIGEIRAMENTE AFASTADOS)

● - FIRE PREMIDO

○ - FIRE NÃO PREMIDO

— **Dancer:** movimenta-se muito e costuma-se dizer em calão que é um *boxeur* que «bate e foge». Raramente está na posição de *inside* (os 2 *boxeurs* juntos).
 — **Boxer:** às vezes encontra-se *inside* mas prefere manter-se *outside* (os 2 *boxeurs* ligeiramente afastados).
 — **Mixed:** muito imprevisível. Difícil de ser entendido pelos adversários.
 — **Sluggar:** estilo muito requintado. Não se cansa muito precisamente porque não «dança» muito. Está *inside* muitas vezes.
 — **Bulldog:** Gosta de avançar palmo a palmo. As vezes consegue encurralar um *dancer* contra as cordas.

Treino

O treino é a parte mais importante do jogo antes da luta. Mas antes de se treinar o nosso *boxeur* deve tomar-se em conta a sua presente forma e decidir qual será o treino mais adequado para cada ocasião:
 — **Endurance:** esta é a medida de resistência do jogador e é também a chave para os *KO*. Quando for menor que 10 sabe-se que ocorrerá um *KD* (*Knock-down*) na sequência de um dos próximos golpes desferidos. Por causa da regra *Three Knock-down Rule* quando um *boxeur* cai ao chão (*KD*) 3 vezes no mesmo assalto perde o combate por *Technical knock-out*. A *endurance* desce quando se é atingido ou quando se falha um golpe. Os valores da *endurance* (*END*) estão indicados nos cantos superiores do *screen* de combate.
 — **Stamina** (vigor): este atributo pode e deve ser tomado como uma percentagem. Quando um *boxeur* descansa nos intervalos dos *rounds* ele recebe uma percentagem da *endurance* perdida no assalto anterior. Também quando um *boxeur* é golpeado e cai ao chão as hipóteses de ele se levantar estão relacionadas com a sua *stamina*. Se esta for elevada ele levantará-se sempre mas também quanto mais baixa esta for mais hipóteses terá o *boxeur* de ser derrotado por *KO*. A percentagem de *stamina* desce cada vez que o lutador é atingido.
 — **Strength:** esta é a medida da força do jogador e reflecte o seu poder de golpe. Os golpes de um *boxeur* com força farão mais estragos. De cada vez que se desferir um golpe (acertando ou falhando) a *strength* baixa.
 — **Agility:** esta é a medida da rapidez dos golpes. Baixa de cada vez que um golpe é desferido.
 Depois de se ter escolhido o oponente, estudado as suas forças e fraquezas e delineado a estratégia, está na altura de se treinar o *boxeur* durante 6 a 12 semanas (se querem lutar com um *boxeur* mas não tiverem 12 semanas para se treinarem antes do assalto vão escolhendo e recusando sucessivamente o *boxeur* até vos serem concedidas as 12 semanas de treino). Pode-se utilizar as semanas de treino de 5 diferentes maneiras mas não é preciso utilizar todas as 5. Pode-se gastar as semanas numa maneira que aproveite o nosso poder ou pode-se gastar as semanas numa maneira que aumente o nosso poder, isto só para dar exemplos. Mas vamos ver quais são as 5 maneiras de um *boxeur* se treinar e os efeitos que produzem:
 — **Road work:** as corridas têm um tremendo impacto da *endurance* e ajudam a aumentar a *strength* e a *agility*.
 — **Light bag:** aumenta a *agility* e também, embora menos, a *stamina*.
 — **Weights:** aumenta a *strength*. Em poucas semanas de treino duro o *boxeur* ficará sensacional.
 — **Spar time:** aumenta todos os atributos mas é especialmente bom a aumentar a *stamina*.
 — **Heavy bag:** aumenta muito a *strength* mas também ajuda a aumentar a *stamina* e a *endurance*.

Combate

Para se ser bem sucedido no ringue é preciso desferir golpes eficientes. Alguns golpes só são eficientes na posição de «inside» (os 2 pugilistas estão juntos) enquanto outros só são eficientes na posição de «outside» (os 2 pugilistas estão ligeiramente afastados). Mas mais importante é desferir os golpes na distância correcta em relação ao adversário. Vejamos agora o arsenal de golpes e posições de defesa ao nosso dispor:
 Quando se está a atacar...
 — «Jab» (directo e pouco apoiado) — Ajuda a ganhar muitos pontos, um golpe rápido que não faz muitos estragos mas não cansa muito quando se falha. É de «outside».
 — «Hook» (gancho) — É um bocado mais eficiente do que o «jab». É também um golpe rápido e é bom para ganhar pontos sem cansar o pugilista desnecessariamente. É de «inside».
 — «Uppercut» (gancho desferido de baixo para cima) É um golpe explosivo, exclusivo da posição de «inside». É moderadamente cansativo e é bom para provocar o «K.D.» ou «K.O.» ao adversário.
 — «Cross» (contra ou golpe cruzado) — É um golpe explosivo tanto em «inside» como em «outside». Attingem com um tremendo impacto mas também cansam muito. É aconselhável para situações de «ou vai ou racha». Baixa muito a «stamina» do adversário.
 Os golpes dirigidos à cabeça — «jab», «hook», «upercut» e «cross» — funcionam sempre a não ser que sejam bloqueados (travados) por «coverup» (ver à frente) ou os pugilistas não estejam na posição conveniente («inside» ou «outside»):
 — «Body shot» (golpe dirigido ao abdómen) — Este golpe é bastante poderoso. Faz diminuir a «endurance» e a «strength» do oponente. Tal como o «cross» é também muito cansativo. Pode usar-se em «inside» e em «outside».
 Quando se está a defender...
 — «Coverup» — Defende de todos os golpes dirigidos à cabeça. O pugilista não se mexe quando está nessa posição e, portanto, para o deixarmos mover é preciso ir para «autodefense» (ver à frente) largando o «joystick» ou as teclas.
 — «Autodefense» — Ocorre quando se larga as teclas ou o «joystick» (posição neutra). É uma defesa eficiente contra o «body shot».

NOTA — Claro que as posições de defesa funcionam tanto em «inside» como em «outside».

Conclusão

- Há 2 estratégias para se ganhar o jogo. Pode golpear-se o adversário até se ganhar por «K.O.» ou pode desferir-se muitos «jabs» e «hooks» (que não cansam) e tentar ganhar por pontos. Mas, para esta última estratégia, é preciso ter-se uma boa estratégia de defesa senão não dá para chegar ao fim do combate.
- Uma boa estratégia de defesa: quando se está em «inside» e em «coverup» carrega-se no «fire» — o nosso pugilista desferir um «upercut» e vai imediatamente para a posição de «coverup».
- O «jab» pode usar-se como um testador de posições. Se os pugilistas estão a uma distância regular mas não se tem a certeza de que estão «inside» lança-se um «jab». Se este falhar (não tendo sido bloqueado) então é preciso premir-se «fire» porque, sem dúvida, os pugilistas estão «inside».
- Se o adversário tiver muita «stamina» temos de atingi-lo com muitos «crosses» e «body shots» para a fazer dominar.
- Por último é bom recordar que: ganha-se pontos de cada vez que se golpeia o adversário. Geralmente quem desferir mais

golpes acerta mais, por isso ganha mais pontos. Mas pode também falhar mais e até ficar «K.O.». Portanto, é preciso cuidado porque por «K.O.» ganha-se sempre, não importa os pontos.

Pokes copiados

Sérgio Rodrigo Caeiro, da Rua Fernando Santos, 40-A — 2900 Setúbal, enviou alguns carregadores que tirou da revista inglesa «Your Sinclair». Espera-se que funcionem em algumas das versões.

Entretanto o Sérgio gostaria de contactar com outros leitores que gostem e queiram trocar jogos de futebol. E anda em busca do GAC (Graphic Adventure Creator) para começar a criar aventuras com este utilitário. Autor, escreve ele, de jogos de futebol e de aventura, estes últimos nunca acabados, o Sérgio parece apostado em aprender coisas novas. E quer, também, contactar com gente que perceba de Basic e de código máquina.

PAPER BOY

```
10 LOAD "" CODE
20 FOR F = 65046 TO 1 e 9: READ A
30 IF A = 999 THEN RANDOMIZE USR 65 e 3
40 POKE F, A: NEXT F
50 DATA 62, 183, 50, 145, 197
60 DATA 62, 45, 50, 111, 192
70 DATA 999
```

PLEXTAR

```
10 LOAD "" CODE: POKE 37331, 91
20 FOR F = 23432 TO 23438
30 READ A: POKE F, A: NEXT F
40 RANDOMIZE USR 37263
50 DATA 175, 50, 138, 186, 195
60 DATA 136, 144
```

PIRACURSE

```
10 CLEAR 24799: LOAD "" CODE 23296
20 POKE 23325, 201: RANDOMIZE USR 23299
30 POKE 33450, 201: RANDOMIZE USR 29600
```

SCEPTRE OF BAGDAD

```
10 CLEAR 24063: POKE 23624, 0
20 LOAD "" SCREENS
30 LOAD "" CODE: POKE 59858, 0
40 RANDOMIZE USR 58002
```

E mais pokes

Para os que andam sempre esfomeados por estas coisas, eis mais uma catrefa dos ditos (e por vezes malfadados *pokes*) com a assinatura de Paulo Miguel Cidade Alpoim, da Cruz de Pau. E deste leitor, ainda, algumas dicas.

A VIEW TO A KILL — Código para a 1.ª parte: QRS21; para a 2.ª parte: QQQQ; para a 3.ª parte: HRME2.
 POKE 28032, 255: POKE 28087, 8: POKE 29243, 8:
 POKE 30543, 8

ACE — POKE 32508, 0 (imortal)
 ACROJET — POKE 25148, 10 (vidas inf.)

AGENT X

```
10 CLEAR 24999: POKE 23607, 128
20 LOAD "" SCREEN $
30 LOAD "" CODE
40 LOAD "" CODE
50 POKE 26099, 0: REM (vidas)
```

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes e Dicas

(Continuação da página anterior)

- 60 POKE 25917, 0: REM (tempo)
- 70 RANDOMIZE USR 25 e 3
- ALIENS 8 — POKE 43735, 201 (indestrutível)
- ANDROID — POKE 52250, 32 (vidas inf.)
- CHUCKIE EGG 1 — POKE 42873, 0 (vidas inf.)
- CONQUESTADOR — POKE 59490, 0 (imunidade)
- DRILLER — POKE 48246, 0 (energia inf.)
- 1942 — POKE 47007, 0 (vidas inf.)
- RATO BASILIO — POKE 41296, 0: POKE 41968, 201 (vidas inf.)
- BOMBSCARE — POKE 56777, 0 (vidas inf.); POKE 54129, 0 (tiros inf.); POKE 56286, 0 (energia inf.); POKE 57316, 201 (tempo inf.)
- Códigos: ZEPHA — QUART — DELTA — XYLEM — NITRO — CRYPT — YTRON — ASTRA
- ROLLING THUNDER — POKE 39792, 0
- IKARY WARRIORS — POKE 39273, 0
- BMX SIMULATOR — POKE 49264, 58
- BATMAN — POKE 36798, 0 (vidas inf.)
- CAULDRON — POKE 52133, 0 (vidas inf.)
- COBRA — POKE 36515, 183 (vidas inf.)
- SIR FRED — No primeiro screen quando passarem a cobra têm uma subida. Subam-na com toda a velocidade e quando estiverem quase no fim saltem e irão ter ao polvo.
- SOLDIER OF LIGHT — Para derrotar o último adversário de cada nível (disparem contra ele e quando ele saltar passem-lhe para trás. Dêem vinte (20) tiros na cabeça do dragão e sete (7) na do farol.
- COMMANDO — Para mudar de nível coloquem-se na diagonal (em frente dos portões).
- SIDE WALK — Quando o líquido do copo se acabar vão ao bar pedir mais.
- DARK SIDE — Se em cada sector vocês forem sempre em frente mudarão de sector até chegar a Zephyr One.
- 747 FLIGHT SIMULATOR — Mesmo sem os motores ligados, se premirem CAPS ou CAPS e SIMBOL SHIFT o avião levanta voo.
- SUPER HANG-ON — Dêem as curvas o mais apertado possível se for necessário e possível com o turbo.
- BIONIC COMMANDO — Para mudar de nível andem para cima e para o lado direito.
- BLACK LAMP — Para mudar de sala coloquem-se de frente para as portas e disparem.

Vixen explicada

Jorge Pinto, da Rua do Barão, 33-4.º — 1100 Lisboa, andou a espreitar a «Your Sinclair» e recolheu alguma informação que pode servir a muito boa gente. Ei-la, logo seguida de dicas para Overlord e Blitzkrieg, que já ganharam.

Os inimigos:

- Ptera-bird — vale 15 pontos. Assemelha-se a um pterodáctilo grande. Voa a uma velocidade média, larga ovos que devem ser destruídos, pois em 5 segundos transformam-se em...
- Ptera-baby — Vale 50 pontos. Semelhante ao ptera-bird mas mais pequeno. Voa muito depressa.
- Dopey-waker — Vale 15 pontos. Monstro com 4 grandes pernas. Possui uma espécie de chifres ou presas ao longo do corpo.
- Crawlo-Phant — Vale 10 pontos. Mais pequeno do que o dopey-waker, possui uma tromba e chifres semelhantes ao longo do corpo e à volta da cabeça.

Todos estes inimigos necessitam de ser atingidos apenas uma vez, com os seguintes, porém, já não é assim.

- Plonkfoot — Vale 55 pontos. Salta. É um pé com um enorme olho no cimo. Deve ser atingido 4 vezes.
- Rhinoslug — Vale 45 pontos. Parece um lagarto blindado, com 4 patas e 3 chifres na cabeça, onde deve ser atingido 3 vezes para ser destruído.
- Kangaard — Vale 35 pontos. Salta. É semelhante a um canguru com braços de chimpanzé e cabeça de papa-formigas. Tem de ser atingido 2 vezes.
- Crok — Vale 30 pontos. Semelhante a um crocodilo com braços humanos. Deve ser atingido 2 vezes.
- Lotsalegs — Parecido com uma aranha dotada de 5 pernas humanas. Cada vez que for atingido, uma das pernas saltará, transformando-se num...
- Leggit — Parte de um lotsalegs. Necessita de ser atingido apenas uma vez.

São estes os inimigos em Vixen, mas faltam ainda outras informações sobre este jogo, informações essas que se seguem:

- Existem, espalhadas pelo jogo, diversas garras que seguram uma bola presa por uma corrente. Estas bolas devem ser atingidas, pois no seu interior encontram-se bônus de diversos géneros.
- Todas as pedras devem ser destruídas, pois no seu interior podem encontrar-se algumas surpresas tais como jóias, fox-time extra, ou ainda uma caveira e 2 ossos. Estes últimos não devem ser apanhados, pois fazem perder uma vida.

Pode-se ainda encontrar um megawhip, que permite destruir todos os inimigos atingindo-os apenas uma vez. Além de tudo isto pode-se ainda encontrar uma smart bomb que permite destruir todos os inimigos num «écran».

Jóias — Descrição:

- Jóias-mistério — Se se apanhar 8, conseguir-se-á um bônus bastante grande. Existem 4 em cada um dos níveis mais baixos.
- Jóias vermelhas e púrpuras — Fazem baixar a pontuação.
- Jóias verdes — Fazem perder uma vida.
- Jóias amarelas, brancas, pretas e cor de laranja — aumentam a pontuação, desde 70 a 335 pontos a mais. Podem ainda dar vidas extra ou invulnerabilidade.
- Jóias azuis — Fazem perder 10 pontos de fox-time

Convém ainda referir o facto de que, algumas pedras contêm cabeças de raposa, que representam fox-time e transformam Vixen numa raposa.

OVERLORD e BLITZKRIEG — Antes de mais nada convém indicar qual o objectivo de cada jogo.

- Overlord — Comandamos as tropas inglesas, canadianas e norte-americanas. A nossa missão é desembarcar as nossas tropas em França e destruir as tropas alemãs aí situadas.
- Blitzkrieg — Comandamos as tropas alemãs no início da Segunda Guerra Mundial. A nossa missão é destruir todas as forças aliadas espalhadas pela Europa. Ambos os jogos funcionam da mesma maneira.

Quando qualquer um dos jogos entra, perguntam-nos o nível que queremos escolher. Em seguida, aparece-nos o mapa do terreno (no Overlord, o mapa da maior parte da França e no Blitzkrieg da maioria da Europa Central e Ocidental).

Podemos movimentar o scroll com as teclas do cursor e assim percorrer toda a área do jogo.

Eis as teclas do jogo:

- 0 (movement) — Serve para executar as ordens.
 - A (army orders) — Conduz a um novo «menu», que é:
 - D (details) — Informações sobre tropas aliadas (a) ou alemãs (g)
 - T (terrain) — Serve para camuflar as nossas tropas.
 - E (exit) — Retorno ao «menu» anterior.
 - O (orders) — Movimento das tropas.
- Chega-se a um sub-«menu» que indica cada um dos nossos exércitos (a cada exército corresponde um número). Carregando num dos números passa-se para outro sub-«menu» onde nos é dito para estabelecer a localização do centro, do flanco direito e do flanco esquerdo do nosso exército. Após esta operação, o programa pergunta-nos se atacamos ou defendemos. Por fim e após todas as ordens estarem estabelecidas, volta-se ao «menu» inicial por meio da tecla E (exit) e carrega-se em 0 para executar as ordens.

Black Beard

Pescado de entre as coisas mais recentes, eis um mapa e dicas para Black Beard, um jogo já passado em revista aqui no Poço. Todo este material foi enviado por Carlos Manuel C. Carmo, da Quinta do Conde, 2, Rua 4, lt. 478, 1.º-A — 2830 Barreiro. E é com as dicas deste leitor que se põe ponto final no «Pokes & Dicas» desta semana.

HISTÓRIA

Depois de ter descoberto um mapa (de um tesouro, claro), o capitão Black Beard tentou descobrir o tesouro sozinho numa ilha. Contudo os seus homens descobriram-no a vasculhar pelo meio da ilha e quiseram saber o que o capitão tinha na mão. É claro que o capitão não queria repartir o tesouro com ninguém e fez figura de mandão. Mas, para seu azar, os piratas (que já não recebiam o salário há muito tempo) caíram-lhe em cima e «sacudiram-lhe o pó» à farda.

Mais morto do que vivo, o capitão foi lançado ao mar para fazer parte do festim dos tubarões. Mas o destino quis que os tubarões estivessem a fazer dieta e o capitão Black Beard teve ainda forças para nadar novamente até à ilha. Aí reparou que os seus ex-piratas não tinham percebido «patavina» daquele mapa e estavam apenas a fazer turismo naquela ilha.

Graças aos seus aguçados ouvidos, o capitão ficou a saber que o mapa estava fechado num cofre no interior do seu ex-navio, o H. M. S. Victory. É claro que o capitão BB riu-se, até às orelhas, e sem nin-

guém ver voltou ao seu ex-navio para começar a vingança e reaver o mapa.

DICAS

- 1 — Comece a abrir os cofres todos que estão no camarote, para descobrir onde se encontra a tocha que serve para activar o canhão frente à passagem (ver mapa). Caso não encontre a tocha nos cofres do camarote, vá até ao interior do navio e procure nos cofres dos porões.
- 2 — Quando achar a tocha vá rapidamente até ao canhão frente à passagem e dispare-o. Agora a passagem está destruída e os piratas já não poderão entrar. Ficarão a fazer turismo na ilha.
- 3 — Agora comece a matar os restantes piratas que ficaram no navio e se possível utilize sempre a faca.
- 4 — Quando estiver sozinho a bordo, tente descobrir o mapa nos restantes cofres, por isso leve uma pistola para abrir os cofres.

Alguns conselhos úteis:

- 1 — O cofre do mapa só se encontra no 2.º porão, por isso escusa de procurar o mapa no convés e no 1.º porão. Só abrirá o cofre do mapa quando matar todos os piratas do navio e abrir os 9 restantes cofres (são 10 no total). Excluindo o cofre do mapa, há outro cofre que é o da tocha.
- 2 — Evite apanhar as garrafas que estão espalhadas pelo navio, pois ficará bêbedo e perderá o controlo.
- 3 — Utilize as facas espalhadas pelo navio, pois são ilimitadas enquanto as pistolas só nos fornecem 30 tiros cada uma. Além disso as pistolas são úteis para abrir os cofres.
- 4 — Nos cofres, além do mapa e da tocha, poderá encontrar poções que o farão ficar imbatível por segundos, e vidas extras.
- 5 — Algumas garrafas dão-nos energia, mas outras dão-nos uma... grande bebedeira.
- 6 — Utilize os barris, cestos, âncoras, etc..., para fugir aos piratas.
- 7 — Para passar mais depressa aos porões, ande constantemente e sobre os pesos falsos, e estes romper-se-ão, depois é só saltar lá para baixo.

BLACK BEARD

O MAPA E VIDAS INFINITAS

COBERTURA (CONVÉS)

CAMAROTES

PORÃO N.º 2

PORÃO N.º 1

LEGENDA

- CANHÃO
- BARRIL
- CAIXAS
- PASSAGEM
- PISO FALSO
- ESCADARIA (para descer)
- BARCO
- BIGORNA
- HELA
- COFRE
- COFRE DO MAPA
- CAIXAS DE RÃO (VINHO)
- ESCADARIA (PARA SUBIR)

Para conseguir VIDAS INFINITAS, TEM-SE SIMULTANEAMENTE AS TECLAS CONFORME AS VERGAS:

SPECTRUM
A, S, F, B
AMSTRAD
1, Q, A, Z
MSX
Z, X, Y, U

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX